

# Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS.

Suciyani Suaeb<sup>1</sup>, I Nyoman Sudana Degeng<sup>2</sup>, Ach. Amirudin<sup>2</sup>

Pendidikan Dasar - Pascasarjana Universitas Negeri Malang

E-mail: [suciyani.suaeb@gmail.com](mailto:suciyani.suaeb@gmail.com)

**Abstrak:** Learning IPS train the memory of students and not just recitation of lesson, so need a model of interesting learning. One of them is model of cooperative learning *Teams Games Tournament* aided the guess picture. This article presents a literature review the implementation of cooperative learning model *Teams Games Tournament* aided the guess picture to increase students' motivation. Based the literature study of articles published, the result of study concluded that the application of media-assisted learning teams games tournament and guess the picture can enhance students' motivation.

**Key Words:** Cooperative learning *Teams Games Tournament*, Guess the picture media, motivation.

**Abstrak:** Belajar IPS melatih daya ingat siswa, dan tidak hanya cukup dalam bentuk hafalan sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik yang salah satunya adalah pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* yang berbantuan dengan media tebak gambar. Artikel ini menyajikan kajian literatur penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* berbantuan media tebak gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan studi literatur terhadap sejumlah artikel yang dipublikasikan, hasil kajian menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*, Media tebak gambar Motivasi Belajar.

Belajar IPS hendaknya dapat memberdayakan siswa sehingga segala potensi dan kemampuannya, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan dapat berkembang. Hakekat pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi pemikiran yang berdasarkan kondisi siswa sehingga pembelajaran IPS bermakna dalam kehidupan sehari-hari. "Pembelajaran IPS dikembangkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya siswa yang berpijak pada kehidupan nyata" (Susanto, 2013:138).

IPS di sekolah dasar berkaitan dengan isu sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Muatan materi IPS berupa geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Siswa diarahkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai sehingga siswa dapat menghadapi tantangan pada masa yang akan datang (Gunawan, 2013:51).

Terdapat kelemahan pembelajaran dari hasil pengamatan, pada proses pembelajaran IPS di kelas V SD. Inpres Galangan Kapal II Makassar yang masih pasif karena terbatasnya aktivitas belajar siswa dan pembelajaran lebih berfokus pada guru. Guru lebih suka menerapkan metode konvensional dan

melakukan pembelajaran seadanya tanpa media, menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku atau referensi lain. Metode pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa bosan dan tidak punya kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri pemahaman mereka serta tidak menemukan sendiri pengetahuannya. Kenyataan tersebut mengakibatkan rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak terwujud.

Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam belajar untuk memperoleh motivasi belajar yang diinginkan. Cara yang dapat dilakukan yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan bersifat menyenangkan bagi siswa serta didukung dengan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dalam belajar dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan, karena setiap mata pelajaran memiliki karakteristik masing-masing.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar siswa dapat tumbuh jika pembelajaran yang diberikan oleh guru

lebih bermakna. Degeng (1988) menjelaskan bahwa guru meningkatkan kebermaknaan dalam proses pengajaran bagi siswa di kelas mengacu pada cara bagaimana isi suatu bidang studi itu diajarkan dan diorganisasi sesuai urutan konsep-konsep pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut lebih bermakna.

Pada hakekatnya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam memahami, memilih, dan menerapkan strategi, model dan media pembelajaran yang akan direncanakan oleh guru. Oleh karena itu perlu adanya alternatif perbaikan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru.

Salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru adalah melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran di kelas dengan berbantuan media tebak gambar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dan melatih siswa berpikir kritis dengan menebak gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran membuat siswa tidak bosan dan dapat memotivasi siswa belajar.

### HASIL KAJIAN

Pada beberapa penelitian mengkaji hubungan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* berbantuan media tebak gambar dengan pencapaian motivasi belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2013) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media tebak gambar untuk meningkatkan tanggung jawab belajar dan hasil belajar PKN pada siswa kelas X 4 SMA Negeri 2 Banjar. Kesimpulan pada hasil analisis menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar PKN siswa pada siklus I termasuk dalam kategori cukup bertanggung jawab belajar sedangkan tanggung jawab belajar pada siklus II dalam kategori baik dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 90,3% sehingga penelitian sudah dikatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawati (2015) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flas Card* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabaran. Kesimpulan dengan menggunakan kuesioner minat belajar dan hasil belajar IPA terdapat pengaruh yang signifikan dan pembelajaran dengan menggunakan media gambar *flas card* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nagilah (2014) meneliti "Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Purwantoro 08 Kota Malang. Hasilnya menunjukkan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menyukai dan senang terhadap pembelajaran IPS, siswa sangat responsif terhadap pembelajaran IPS, siswa semakin aktif dalam memecahkan masalah, dan siswa aktif dan kooperatif dalam diskusi kelompok selama pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nuzulia (2010) tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung ditinjau dari gaya belajar siswa kelas IX MTS Negeri Se-Kabupaten Kalaten. Kesimpulan dari penelitian terdapat prestasi belajar matematika antara siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional, yaitu siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.

Ringkasan hasil analisis tersebut mengindikasikan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* berbantuan media tebak gambar pada kegiatan pembelajaran diakui dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terlihat pada beberapa mata pelajaran yang berhasil dengan penggunaan pembelajaran kooperatif model *teams game tournament*, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Penulisan artikel ini diarahkan untuk menyajikan hasil kajian literatur penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* berbantuan media tebak gambar untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa.

Beberapa kajian ilmiah tersebut disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 1. Hubungan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap pencapaian motivasi belajar.

### PEMBAHASAN

#### Pembelajaran IPS

Menurut Susanto (2013:137) Ilmu pengetahuan sosial adalah pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam terhadap siswa khususnya ditingkat sekolah dasar.

Gunawan (2013:48) mengemukakan bahwa IPS adalah suatu bahan pelajaran secara terpadu yang diajarkan kepada siswa dan merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Sapriya (2015:57) mengungkapkan bahwa salah satu pendekatan dalam pembelajaran IPS dan sekaligus menjadi tugas pada sekolah dasar adalah menerjemahkan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret dengan menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dalam pembelajaran IPS yang memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa dimasyarakat memiliki tujuan pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial. Susanto (2013:145) menyatakan bahwa IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat sehingga dapat mengatasi masalah yang terjadi dan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.

Kegiatan pembelajaran IPS di sekolah dasar hendaknya guru dapat membawa siswa langsung ke dalam lingkungan nyata dalam belajar untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dalam membentuk sikap sosial dalam lingkungan masyarakat sehingga siswa mengetahui manfaat mempelajari IPS secara nyata.

### Model pembelajaran kooperatif

Slavin (dalam Isjoni, 2014:15) mengemukakan, ‘*In cooperative learning, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.*’ Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk memotivasi siswa dalam akademik dan juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Sumarmi (2012:39) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sistematis dan mudah diterapkan dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif dan melatih siswa berinteraksi dengan teman kelompoknya untuk mengintegrasikan ketrampilan sosial yang bermuatan akademis.

Huda(2015:29) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok diorganisasi dengan prinsip bahwa pembelajaran harus berdasar pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar dimana setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan untuk meningkatkan pembelajaran anggota kelompoknya.

Asmani (2016:39) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran karena dahulu dilaksanakan secara konvensional; (2) membantu mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa serta menemukan alternatif penyelesaiannya; (3) merupakan suatu model yang efektif untuk mengembangkan program pembelajaran terpadu; (4) mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis,

kreatif, dan reflektif; (5) mengembangkan kesadaran pada diri siswa terhadap permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar; (6) mampu melatih siswa dalam berkomunikasi, seperti berani mengemukakan pendapat, dikritik, ataupun menghargai pendapat orang lain.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama dan saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan yang ada, atau inkuiri untuk mencapai tujuan yang sama (Suyatno, 2009: 51). Menurut Slavin (2008:26) ada 3 ciri dari belajar kooperatif yaitu: (1) tujuan kelompok (*group goal*); (2) tanggung jawab individual (*individual accountability*); (3) kesempatan yang sama untuk sukses (*aqual opportunity for sucses*).

Dari definisi yang telah dikemukakan tentang pembelajaran kooperatif di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang memanfaatkan kerjasama anggota kelompok yang memiliki latar belakang berbeda, dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama. Dalam pembelajaran kooperatif, selain mempelajari materi juga mempelajari keterampilan kooperatif yang berfungsi untuk melancarkan peranan hubungan kerjasama dan peranan tugas agar kelompok dapat bekerjasama.

### Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament*

Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Pembelajaran model *teams games tournament* siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin,ras,maupun etnis. Pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi. Wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lain, masing-masing kelompok mengumpulkan nilai untuk kelompoknya.

Pembelajaran model *teams games tournament*, guru harus mampu memilih materi yang tepat yaitu materi yang dapat dibuat permainan (game akademik) dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Slavin (2008:163-185) menyatakan bahwa terdapat lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* yaitu presentasi kelas, belajar tim, game, turnamen dan penghargaan tim bagi kelompok yang memiliki skor tertinggi.

Shoimin (2014:204) menjelaskan bahwa ada 5 komponen utama dalam *teams games tournament* yaitu

#### a. Penyajian kelas,

Guru dalam menyampaikan materi dalam penyajian kelas dengan menggunakan metode ceramah dan Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan

guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *games* karena skor *games* akan menentukan skor bagi kelompoknya.

b. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

c. *Games*

*Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas untuk memahami materi yang telah dipelajari dan setelah mereka belajar kelompok dalam *games* siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk *tournament*.

d. *Tournament*

*Tournament* dilakukan oleh seluruh siswa dan dilaksanakan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang yaitu kelompok yang memiliki skor tertinggi masing-masing tim akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat atau hadiah apabila skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

## Media Pembelajaran

Anam (2015:35) mengungkapkan bahwa media adalah alat yang secara fisik digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan isi materi pengajaran seperti buku, tape recorder, kaset, video, film, slide foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Daryanto (2013:5) menjelaskan bahwa media adalah alat yang digunakan guru dalam proses kegiatan pembelajaran yang merupakan proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar (guru) ke penerima (siswa) berupa simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang dipelajari..

Musfiquon (2012:28) mengemukakan tentang media yaitu media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih cepat diterima siswa serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Degeng (1989:142) mengungkapkan bahwa media pengajaran adalah komponen strategi dalam penyampaian yang di dalamnya termuat pesan yang akan disampaikan

kepada siswa apakah itu orang, alat, atau bahan yang mengacu kepada kegiatan proses pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang disajikan oleh guru.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting bagi proses pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa. Daryanto (2013:5) menyebutkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu: komunikasi guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikas) dan tujuan pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan mempermudah siswa dalam belajar untuk memahami konsep guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang mereka pelajari sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## Media Tebak Gambar

Pemilihan media pembelajaran dapat diklasifikasikan dengan cara strategi penyampaiannya. Degeng (2013:15) mengklasifikasikan media dalam strategi penyampaian dalam lima cara yaitu: (1) tingkat kecermatannya dalam menggambarkan sesuatu; (2) tingkat interaksi yang mampu ditimbulkannya; (3) tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya; (4) tingkat motivasi yang dapat ditimbulkannya; (5) tingkat biaya yang diperlukan.

Media tebak gambar ini sebagai sarana pembelajaran di kelas dengan menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Media tebak gambar dibuat oleh penulis sebagai media perantara atau pengantar yang memuat gambar yang mudah digunakan, praktis, dan tentunya menarik agar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa menebak gambar yang disajikan oleh guru yang berkaitan dengan materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang.

Media tebak gambar merupakan media visual digunakan pada materi pelajaran para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Sebagaimana halnya media yang lain. Media tebak gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan adalah indera penglihatan. Pesan dituangkan dalam bentuk gambar. Media tebak gambar mudah digunakan, mudah dimengerti dan dapat dinikmati oleh siapa saja.

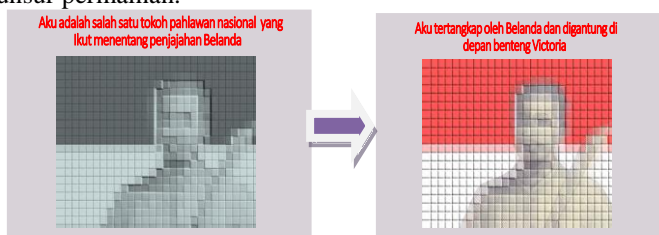
Media pembelajaran yang berupa media tebak gambar dibuat dengan menggunakan program *power point* yang

memiliki fitur diantaranya teks, dan gambar dengan menggunakan program *power point* biaya yang dikeluarkan murah dibandingkan dengan menggunakan program lain dan penulis dapat merevisi media tebak gambar tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media tebak gambar ini disusun sedemikian rupa yang mengandung sebuah maksud dan arti yang dibantu dengan *clu* dari setiap slide gambar untuk membantu dalam menebak gambar tersebut. Siswa saling berkompetisi dalam menebak tampilan gambar yang ada pada layar LCD.

Setiap kelompok berjuang untuk mengumpulkan nilai bagi kelompoknya. Pada akhir pertemuan kelompok yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

Penggunaan media tebak gambar digunakan guru dan siswa secara bersama-sama dalam proses pembelajaran IPS untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta membangkitkan motivasi belajar siswa karena dengan media tebak gambar mengandung unsur permainan.



Gambar 2. Contoh Slide Media tebak gambar yang menggunakan program *power point*

### Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri seseorang dan upaya yang mendorong untuk melakukan sesuatu untuk tujuan yang diinginkan Sardiman (2012:73).

Arends (2008:142) mengemukakan bahwa motivasi berasal dari kata kerja bahasa latin “*movere*” yang didefinisikan sebagai proses yang menstimulasi perilaku kita atau menggerakkan kita untuk bertindak dengan cara tertentu.

Siswa akan berhasil dalam proses pembelajaran manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar, oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi dalam belajar siswa (Sanjaya, 2008:29).

Motivasi adalah sebuah proses, bukan *output* (hasil). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan siswa dapat tercapai (Sardiman, 2012:75).

Uno (2011:23) mengungkapkan motivasi belajar dapat timbul karena keinginan dan dorongan dalam diri siswa akan kebutuhan belajar. Faktor lainnya karena adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik sehingga siswa berkeinginan untuk belajar.

Degeng (1989:334) menjelaskan bahwa penggunaan strategi dan penyampaian pengajaran yang baik dan sesuai

dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan motivasi belajar suatu bidang studi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan pengertian motivasi di atas, dapat disimpulkan motivasi belajar adalah daya penggerak/dorongan yang ada di dalam diri siswa dengan penggunaan strategi pengajaran yang sesuai dan dapat membangkitkan semangat dan rasa senang dalam melakukan kegiatan dalam belajar sehingga motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

### Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* berbantuan media tebak gambar dengan motivasi belajar

Pembelajaran kooperatif *teams games tournament* serta diskusi memanfaatkan watak sosial siswa, minat terhadap efek motivasi siswa dari interaksi sosial bisa ditemukan bahwa pengerjaan dari tugas-tugas yang secara potensi membosankan bisa ditingkatkan dengan mengerjakan secara berkelompok dan dengan bantuan media tebak gambar. Media tebak gambar adalah alat bantu sederhana yang digunakan guru pada saat pelaksanaan *tournament* untuk kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga mempermudah siswa memahami materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru dan pencapaian hasil belajar IPS dapat meningkat.

Proses pembelajaran dalam model *teams games tournament* yaitu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang heterogen dan menggunakan media pembelajaran yang berupa media tebak gambar yang dibuat menggunakan program *power point*, siswa belajar dengan menebak gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran sehingga dapat belajar sambil bermain *games/tournament* sehingga anak merasa senang dan termotivasi dalam belajar. Kelompok yang memiliki skor tertinggi pada permainan *games* akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah dan kelompok yang memiliki skor tertinggi pada akhir permainan *games/tournament* akan dijadikan sebagai nilai tambahan bagi siswa.

### SIMPULAN

Peningkatan motivasi belajar IPS dapat dicapai melalui pemahaman yang mendalam tentang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang melalui penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* berbantuan media tebak gambar yang akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar IPS.

### SARAN

Penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* bisa digunakan dalam materi lain, tidak terbatas hanya pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang, dapat juga diterapkan pada mata pelajaran yang lain bukan hanya mata pelajaran IPS.

# DAFTAR RUJUKAN

- Anam, K. 2015. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustakapelajar.
- Asmani,M.J, 2016. *Tips Efektif Kooperatif Learning*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Arends, R.I. 2008. *Learning to Teach Belajar untuk Mengajar (Edisi ketujuh) Buku Satu*. Alih bahasa Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyatini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Degeng, I. N. S. 1988. *Pengorganisasian Pengajaran Teori Elaborasi dan Pengaruhnya Terhadap Perolehan Belajar Informasi Verbal dan Konsep*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang:PPs UM.
- Degeng, I. N. S. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Degeng, I. N. S. 1989. *Kerangka Perkuliahan dan Bahan Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Degeng, I. N. S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variable untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup Aras Media.
- Gunawan,R. 2013. *Pendidikan IPS: Filosofis, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Huda. 2015. *Cooperative Learning:Metode, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nagilah. 2014. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS (Studi pada siswa kelas V SDN. Purwantoro 08 Kota Malang)*. Tesis tidak diterbitkan Malang: PPs UM. diakses 16 Agustus 2016.
- Nuzulia, M. 2010. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas IX MTS Negeri Se-Kabupaten Kalaten*. Tesis (online). (<http://tesis.dglib.uns.ac.id>) diakses 16 Agustus 2016.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS:Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawati, N. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flas Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabaran, Jurnal Pasca Undiksha* (online) 5(1). (<http://ejournal/index.php/jurnalcp/article/view/1549>). 16 Agustus 2016.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Slavin,RE. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek Terjemahan Nurulita Yusron*. Bandung: Nusa Media.
- Sumarmi, A. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi* Malang: Aditya Media Publishing.
- Suryani,N. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Tebak Gambar dan Hasil Belajar Siswa Dapat Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar PKN Siswa Kelas X 4 SMA Negeri 2 Banjar. Jurnal Undiksha* (online) 1 (3) (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpp/article/view/497>) diakses 16 Agustus 2016.
- Susanto, A.2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Massmedia Buana Pustaka.
- Uno, H. 2011. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.